



Universidad Nacional Autónoma de México

Computación Gráfica e Interacción
Humano Computadora

Grupo 4

Valerio Álvarez Pablo Angel

Profesor: Ing. Carlos Aldair Román
Balbuena

Proyecto 1

5 de mayo de 2020.

Semestre 2020-2

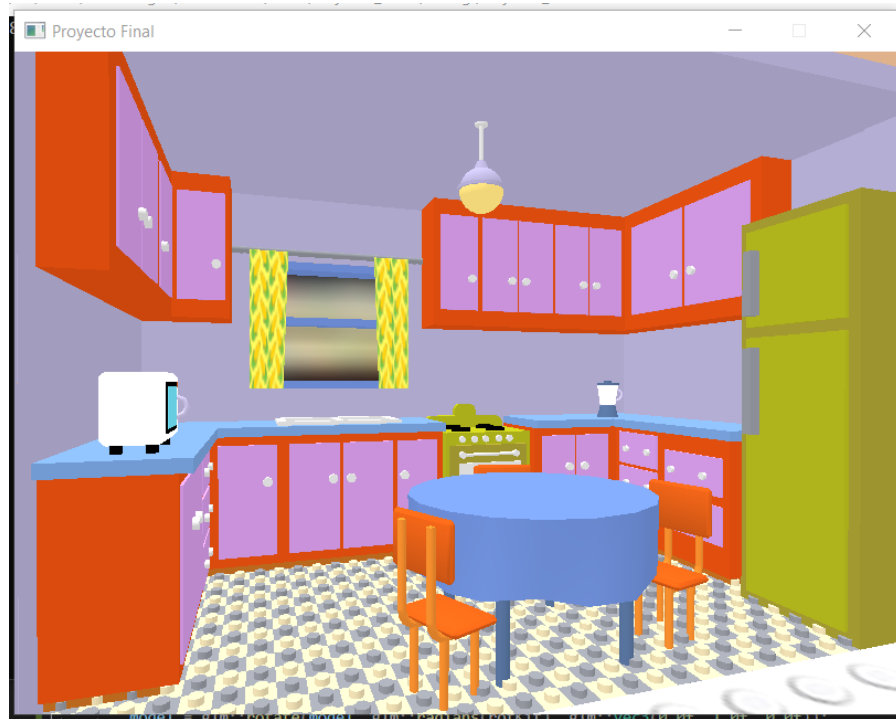
Expectativas del interior



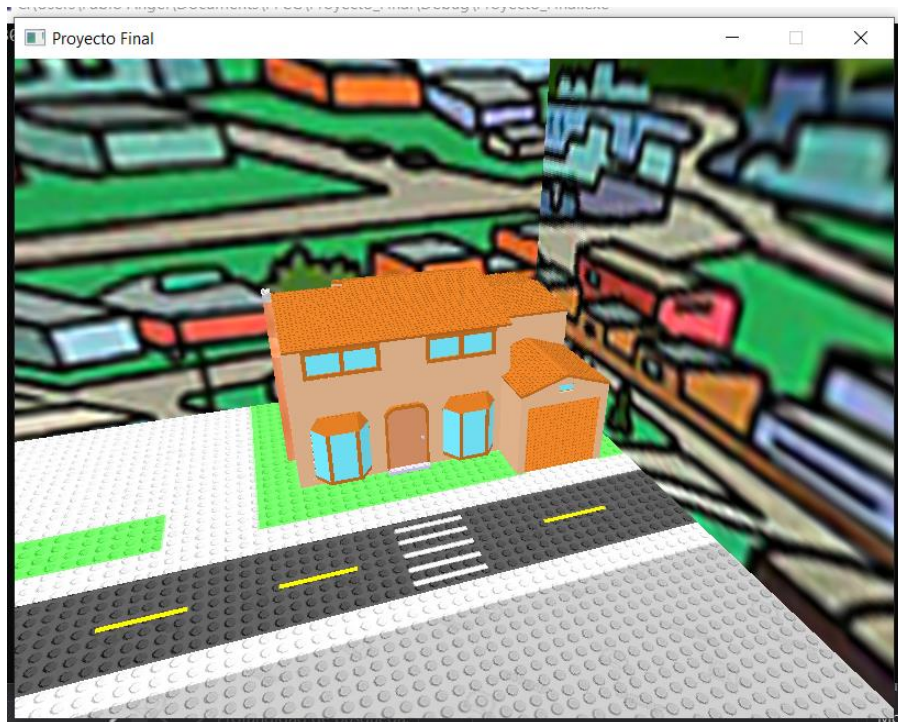
Expectativas del exterior



Realidad del Interior



Realidad del Exterior



¿Cómo manejarlo?

Para apuntar hacia dónde vamos sobre el mapa, basta con mover el mouse en la dirección que se desee ir, es decir, podemos dirigirnos a la posición que nosotros queramos, como si estuviéramos en el interior del programa.

Para desplazarnos se cuenta con 4 teclas:

Con las teclas **W** y flecha hacia arriba, el movimiento será un ascenso vertical según el enfoque de la cámara, es decir se subirá por el entorno.

Con las teclas **S** y flecha hacia abajo, el movimiento será un descenso vertical según el enfoque de la cámara, es decir se bajará por el entorno.

Con las teclas **A** y flecha hacia la izquierda, el movimiento será en dirección izquierda en referencia al enfoque de la cámara.

Con las teclas **D** y flecha hacia la derecha, el movimiento será en dirección derecha en referencia al enfoque de la cámara.

Para activar la animación se presiona la tecla **P** y para pausar la animación se presiona la tecla **S**.

Para salir del programa se presiona la tecla **Esc** dos veces.

Repositorio donde se puede descargar el proyecto

<https://github.com/pablo9729/Proyecto-Final-Computaci-n-Gr-fica>